

## **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK MELALUI PERMAINAN MENGGAMBAR BERSERI PADA KELOMPOK A PERTIWI JATIBARANG KAB BREBES**

Risma Nurvioleta  
Anita Chandra Dewi S

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang berkembangnya kemampuan sosial anak, kurang beragamnya permainan yang mampu mengembangkan kemampuan sosial anak dan masih adanya sifat egosentrisme pada anak usia dini sehingga belum adanya pembiasaan dalam bermain secara berkelompok dan bekerjasama. Permasalahan yang diungkap dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh permainan Menggambar berseri terhadap perkembangan kemampuan sosial anak? Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada kemampuan sosial anak melalui permainan menggambar berseri pada kelompok A TK. Pertiwi Jatibarang Kab Brebes Tahun Ajaran 2012/2013.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian setelah mendapatkan perlakuan menggunakan permainan menggambar berseri, menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan dari kemampuan sosial anak TK Pertiwi Jatibarang Kab Brebes tahun ajaran 2012/2013. Peningkatan rata-rata kemampuan sosial anak pada kelompok A TK Pertiwi Jatibarang Kab Brebes tahun ajaran 2012/2013 dari sebelum treatment adalah sebesar 33,33 %, dan sesudah dilakukan treatment siklus 1, meningkat menjadi 50 %, dan dilakukan lagi treatment siklus yang kedua, maka dihasilkan peningkatan kemampuan natural sains menjadi 83,33%. oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa “menggunakan permainan menggambar berseri dapat meningkatkan kemampuan sosial anak anak kelompok A TK Pertiwi Jatibarang Kab Brebes tahun ajaran 2012/2013.

Saran yang dapat peneliti sampaikan, hendaknya Guru dalam memberikan pembelajaran kepada anak, dengan permainan dapat dijadikan cara bermain sambil belajar dan dapat memunculkan rasa antusiasme siswa dalam belajar. Guru tidak hanya memberikan kegiatan yang hanya membutuhkan kemampuan

individu anak saja, namun harus juga memberikan kegiatan dan permainan yang berhubungan dengan kemampuan sosial.

Kata Kunci : Kemampuan Sosial, Permainan Menggambar Berseri

## **ABSTRACT**

*This research is based on the underdevelopment of children's social skills, the lack of diversity of games that are able to develop the social skills of children and the nature of egocentrism in early childhood, so there is no habituation in playing in groups and working together. The problems revealed in this research is how the influence of Drawing game series to the development of social ability of children? The objectives to be achieved in this research is to know the improvement that happened to the social ability of the child through the game of serial drawing in group A kindergarten. Pertiwi Jatibarang Kab Brebes Academic Year 2012/2013.*

*Based on the results of analysis of research data after getting treatment using the game of serial drawing, showing the positive and significant influence of the social skills of kindergarten children Jatibarang Brebes Year 2012/2013 academic year. The average increase of social ability of children in group A TK Pertiwi Jatibarang Kab Brebes academic year 2012/2013 from before treatment amounted to 33.33%, and after the treatment of cycle 1, increased to 50%, and done again the second treatment cycle, then the resulting increase in natural science ability to 83.33%. Therefore, it can be concluded that "using the game of serial drawing can improve the social ability of the children of group A TK Pertiwi Jatibarang Brebes School of academic year 2012/2013.*

*Suggestions that researchers can convey, should Teachers in providing learning to children, with the game can be used as a way to play while learning and can create a sense of enthusiasm in learning students. Teachers not only provide activities that only require the individual ability of the child, but must also provide activities and games related to social skills.*

Keywords: Social Ability, Drawing Games Serial

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1. Latar Belakang Masalah**

Karakteristik perkembangan sosial usia anak 0-2 tahun, dalam tahap ini anak akan tumbuh rasa percaya dirinya jika mendapatkan pengalaman yang menyenangkan, mulai mau bergaul dengan orang lain dengan menggunakan alat permainan untuk menjalin hubungan sosialnya, dan dapat diajak berpartisipasi di dalam permainan, sedangkan anak usia 2-3 mengamati anak-anak lain, bergabung sebentar dalam permainan mereka, ikut serta dalam kegiatan kelompok yang sederhana misalnya bernyanyi bertepuk tangan, menari dan sudah mulai mengetahui identitas jenis kelamin (laki-laki atau perempuan). Kemudian Usia 3-4 anak sudah mulai mau ikut bermain dengan anak-anak lain, mulai berinteraksi, memasuki permainan bersama-sama, mulai bermain memerankan keseluruhan adegan/lakon misalnya: berjalan-jalan, pura-pura jadi ibu/bapak.

Dari keadaan di lapangan di TK Pertiwi Jatibarang Brebes adalah sebagian besar dari mereka kurang bersosialisasi dengan teman sebayanya dan cenderung lebih senang bermain sendiri tanpa mau bermain secara berkelompok. Kelompok A yakni usia 4-5 tahun sebagian besar anaknya belum mampu mencapai perkembangan sosialnya dengan baik, Di TK Pertiwi Jatibarang Kab. Brebes aktivitas atau permainannya yang ada disana belum banyak yang mengembangkan aspek perkembangan sosial anak, sehingga anak belum begitu terbiasa untuk bekerjasama dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Dari faktor anaknya sendiri pun belum begitu tahu mengenai makna atau fungsi bekerjasama dalam permainan karena anak masih bersifat egosentrisme sehingga masih belum memiliki minat untuk berpartisipasi dalam kelompok.

Dari berbagai masalah yang ada di TK Pertiwi yang paling dominan adalah masalah aspek sosial yang mana anak-anak masih belum bisa di ajak untuk bermain secara berkelompok. Kesadaran mereka dalam

hal kerjasam belum terbangun dengan baik. Dari 18 siswa hanya beberapa saja yang terlihat baik dari segi aspek sosialnya. Mereka sering kali tidak mau apabila guru meminta untuk berkelompok dan bermain bersama. Rata-rata anak-anak di TK Pertiwi masih memiliki sifat egosentris, dimana mereka terkadang saat bermain bersama sering bertengkar dan berebut mainan. Mereka juga belum mengenal satu sama lain, mereka terkadang masih menunjukkan rasa malu apabila ingin berkomunikasi dengan teman lainnya. Sementara faktor yang mempengaruhi interaksi anak adalah komunikasi yang anak lakukan. Dari keadaan tersebut terlihat bahwa kemampuan bersosialisasi anak di TK Pertiwi Jatibarang Kab. Brebes masih terbatas dan belum menunjukkan perkembangan sosial anak usia TK A.

Diharapkan Melalui permainan menggambar berseri anak-anak mampu berusaha menggambar dengan melihat gambar teman sebelumnya dan berusaha melanjutkan gambar tersebut agar memiliki makna dan memiliki keterkaitan atau berseri, sehingga dengan begitu anak akan lebih mau bekerjasama dan bersosialisasi melalui mengenali teman satu kelompoknya dan menjalin sosialisasi yang baik. Salah satu tanda perkembangan sosial anak adalah kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dengan pihak lain (Teman sebaya). Perkembangan ini merupakan bagian dari perkembangan sosial anak.

## **2. Tujuan Penelitian**

Untuk meningkatkan sosial anak dalam hal bekerjasama dan partisipasi di dalam kelompok melalui Menggambar Berseri pada kelompok A TK Pertiwi Jatibarang Kab. Brebes Tahun Pelajaran 2012/2013.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

#### **1. Pengertian Perkembangan Sosial Anak**

Dalam Ahmadi (2007: 48) menjelaskan bahwa perkembangan sosial adalah hubungan antar manusia dengan lingkungan yang meliputi individu dapat berpartisipasi dalam lingkungan, individu dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan luas dan individu dapat menggunakan lingkungan.

Menurut Syamsudin dalam (Nugraha,2006: 1.18) mengungkapkan bahwa perkembangan sosial adalah proses belajar untuk menjadi makhluk sosial yakni proses dimana individu terutama anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan (kelompoknya) serta belajar bergaul dengan bertingkah laku, seperti orang lain dalam lingkungannya.

Menurut Suyadi (2010: 109) mengemukakan bahwa perkembangan sosial merupakan tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain mulai dari hubungan dengan orang tua, hubungan dengan teman bermain, hingga masyarakat secara luas.

## 2. Pengertian Permainan

Menurut pendapat Supriyo (2009: 11) permainan adalah sebuah stimulasi yang bisa mengungkap banyak sisi kepribadian. Permainan juga sebagai media memotivasi siswa yang memainkan. Sedangkan dari sisi guru atau orang tua permainan merupakan media untuk menyampaikan pesan moral kepada anak, sebagai media untuk memotivasi siswa agar semakin rajin belajar, tekun, tidak bosan menghadapi rutinitas sekolah, dan meningkatkan kemampuan sosial siswa dengan teman-teman pergaulannya.

Menurut Soefandi (2009: 31) permainan adalah suatu kegiatan yang bersifat kompetitif artinya ada pihak yang kalah dan menang dan kemenangan itu diperebutkan. Permainan ini mensyaratkan interaksi sosial agar anak bisa terlibat langsung secara efektif , sedangkan menurut Hurlock dalam (Suyadi,

2010: 283) bahwa permainan adalah aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan dan kebahagiaan.

### 3. Pengertian Menggambar Berseri

Dalam Pamadhi (2008: 2.5) mendefinisikan menggambar adalah sebagai kegiatan membuat gambar. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mencoret, menggores, menorehkan benda tajam ke benda lain dan memberi warna sehingga menimbulkan gambar. Menggambar adalah kegiatan yang sangat menyenangkan untuk anak, kegiatan tersebut meliputi mengekspresikan jiwa anak dalam bentuk coretan-coretan yang penuh makna dan arti (Prasetyono, 2007: 107).

Dalam Suryadi (2007: 109) mengungkapkan bahwa menggambar adalah suatu kegiatan untuk mengungkapkan bahasa atau komunikasi yang berupa coretan yang dapat dibaca, sedangkan menurut Beal (2003: 47) menjelaskan bahwa menggambar adalah media yang paling ekspresif, yang dengan langsung dapat mengekspresikan gagasan dari dalam diri seorang anak.

### 4. Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Melalui Permainan Menggambar Berseri

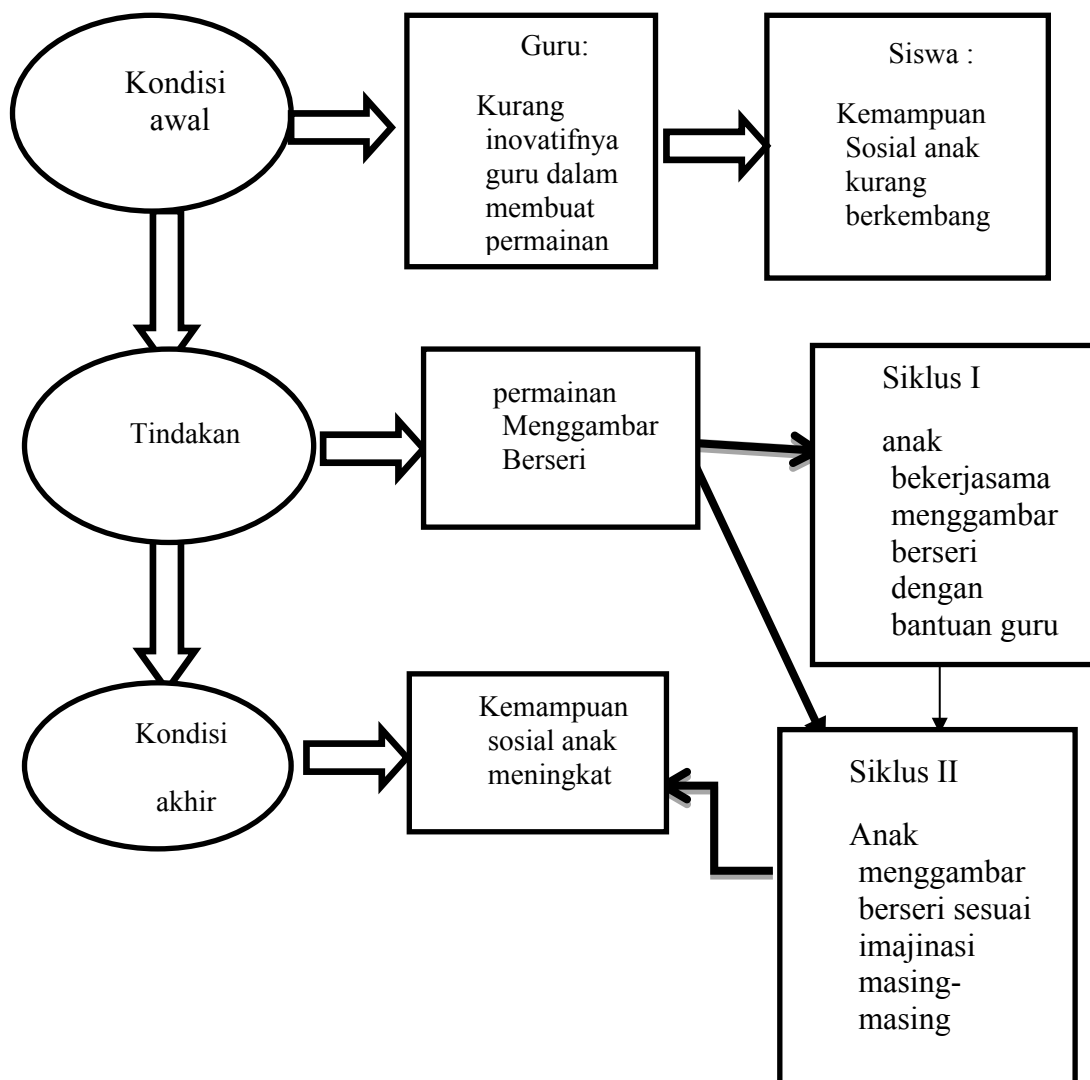
Permainan ini berfungsi sebagai media untuk mengembangkan aspek sosial anak yang mana anak usia 4-5 tahun masih belum memiliki interaksi yang baik dengan teman sebayanya, masih pilih-pilih teman dan terkadang hanya ingin bermain dengan satu orang yang itu-itu saja. Dalam permainan ini aspek yang dikembangkan adalah aspek sosial anak meliputi Kemampuan

bekerjasama, Kemampuan menyelesaikan tugas bersama, Ketekunan dalam menyelesaikan tugas secara berkelompok dan Kemampuan bersosialisasi.

Deskripsi permainan Menggambar berseri sebagai berikut.

- a. Guru membentuk dua atau tiga kelompok yang terdiri 4-5 anak. Jumlah anak harus sama.
- b. Kemudian masing-masing kelompok diberi tugas untuk menggambar secara bergantian di papan tulis atau kertas dengan ketentuan waktu.
- c. Masing-masing anak boleh saling bertanya satu sama lain, setiap anak menggambar apa yang diinginkan, tetapi bila itu terlalu sulit guru dapat memberikan tema apa yang akan anak gambar. Saat satu anak menggambar dan sekiranya sudah cukup maka guru mengatakan STOP dan dilanjutkan oleh anak yang lainnya dan berakhir jika waktunya telah habis.
- d. Setelah gambar telah selesai maka setiap kelompok menceritakan gambar tersebut secara bergantian.

## B. Kerangka Berfikir



## C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan permainan menggambar berseri dapat meningkatkan kemampuan sosial anak pada kelompok A TK Pertiwi Jatibarang Kab. Brebes tahun pelajaran 2012/2013.



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Setting Penelitian**

##### **1. Waktu penelitian**

Waktu penelitian dilakukan pada semester II bulan Mei 2013 sampai bulan Juni 2013.

##### **2. Tempat penelitian**

Penelitian ini bertempat di TK Perwiti Jalan Pramuka no 96 Jatibarang, Kecamatan Jatibarang Kabupaten Brebes.

##### **3. Subyek Data**

Subyek penelitian adalah anak didik kelompok A TK Pertiwi Jatibarang Kab. Brebes Tahun Pelajaran 2012/2013 dengan jumlah siswa 18 anak.

##### **4. Sumber Data**

Sumber data jenisnya ada 2 macam yaitu, sumber data primer yang bersumber dari penelitian, subyek penelitian, sedangkan sumber data sekunder yang bersumber dari dokumen, dokumentasi dan buku.

##### **5. Teknik dan Alat Pengumpulan data**

###### **a. Observasi**

Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui perkembangan sosial anak.

###### **b. Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang keadaan anak dan profil berupa foto-foto mengenai kegiatan penelitian

##### **6. Indikator Kinerja**

Penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan berhasil dengan baik apabila mencapai 80 % keberhasilannya.

#### 7. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi.

#### 8. Prosedur Penelitian

Pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan dua siklus yang masing – masing siklus terdapat empat tahapan, yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*).

### BAB IV

#### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

##### 1. Deskripsi Kondisi Awal

Tabel 4.1 : Kemampuan Sosial Kondisi Awal

NO	Nilai Kemampuan Sosial Anak	Nilai	Jumlah Anak	Tingkat Keberhasilan (%)
1	Baik	•	6	33,33%
2	Cukup	√	5	27,78 %
3	Kurang	o	7	38,89 %
4	Jumlah		18	

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa kemampuan Sosial anak sebelum melaksanakan kegiatan siklus I dan siklus II hanya 33,33% yang termasuk baik. Sehingga sangat perlu ditingkatkan.

## 2. Deskripsi Siklus I

Tabel 4.2 : Kemampuan Sosial Anak Siklus I

Indikator	Siklus I		Persentase (%)
	Tingkat pencapaian perkembangan	Jumlah anak	
bekerjasama dalam menyelesaikan tugas	Baik	9	50 %
	Cukup	4	22,22 %
	Kurang	5	27,78 %
<b>Jumlah</b>		18	100 %

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak pada siklus 1 yang mendapatkan kategori baik 50%, katagori cukup 22,22%, dan katagori kurang 27,78%, sehingga belum mencapai indikator kinerja yang diinginkan,

## 3. Deskripsi Siklus II

Tabel 4.3 : Kemampuan Sosial Anak Siklus II

Indikator	Siklus I		Persentase (%)
	Tingkat pencapaian perkembangan	Jumlah anak	
Bekerjasama menyelesaikan tugas	Baik	15	83.33 %
	Cukup	3	16.67 %
	Kurang	-	0.00 %
<b>Jumlah</b>		18	100 %

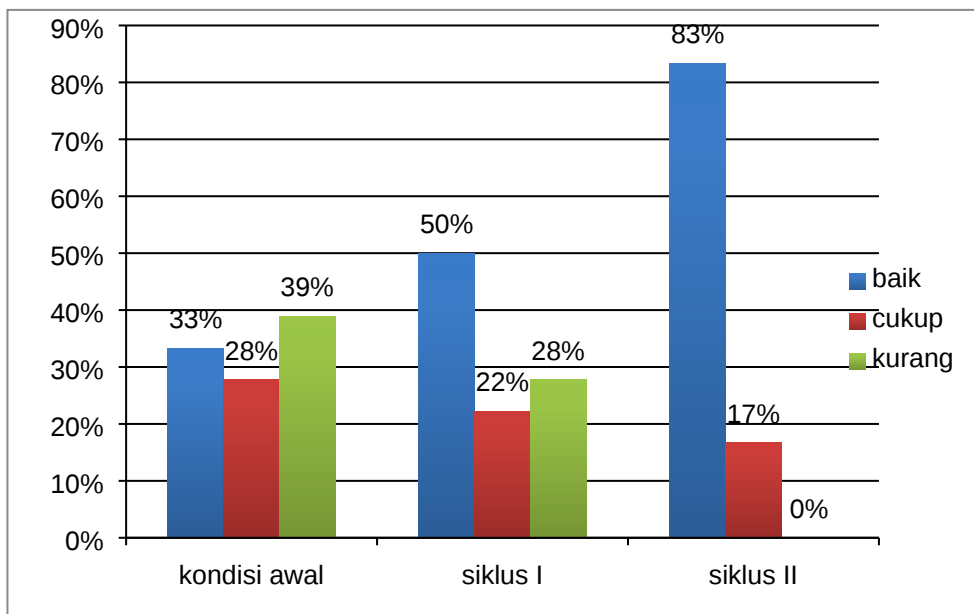
Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa skor dalam indikator Mampu menyelesaikan tugas bersama termasuk dalam kriteria baik karena telah mendapat 83,33% tetapi hal ini menunjukkan sudah tercapainya indikator kinerja yang diinginkan.

#### 4. Pembahasan

Berdasarkan penelitian pada siklus I dan II menunjukkan bahwa melalui permainan menggambar berseri ternyata dapat meningkatkan kemampuan sosial anak TK Pertiwi Jatibarang Kab Brebes Tahun Ajaran 2013. Hal ini terlihat dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap hubungan sosial siswa dan interaksi antara siswa di kelas pada siklus II mengalami peningkatan dari siklusI.

**Tabel 4.4 Hasil Pengamatan Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II**

NO	Proses kemampuan sosial siswa	Kondisi awal		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah siswa	Tingkat keberhasilan	Jumlah siswa	Tingkat keberhasilan	Jumlah siswa	Tingkat keberhasilan
1	Baik (●)	6	33,33%	9	50%	15	83,33%
2	Cukup (√)	5	27,78%	4	22,22%	3	16,67%
3	Kurang (○)	7	38,89%	5	27,78%	0	00,00%
Jumlah		18	100%	18	100%	18	100%



**Grafik 4.4 Grafik Peningkatan kemampuan sosial anak melalui permainan menggambar berseri**

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **1. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti terlihat kondisi awal di TK Pertiwi Jatibarang Kab Brebes terlihat masih kurangnya kemampuan sosial siswa, dalam hal kerjasama dengan teman sebaya dan mengenal satu sama lain. Dari permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan data hasil kondisi awal sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas, dari 18 anak pada Kelompok A TK Pertiwi Jatibarang Kab Brebes, yang memiliki kategori baik terdapat 6 anak (33,33%), kemudian mengalami peningkatan

pada siklus I mencapai 50% mengalami keberhasilan pada siklus II menjadi 83,33% yang mengalami keberhasilan dalam indikator kinerja.

## **2. Saran**

Saran diharapkan dapat memberikan masukan kepada beberapa pihak, di antaranya sebagai berikut :

### **1. Anak**

Dengan melalui permainan menggambar berseri diharapkan anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya secara lebih baik lagi dan lebih meningkatkan interaksi dengan teman sebaya.

### **2. Guru**

Guru dalam memberikan pembelajaran kepada anak dengan menggunakan permainan dapat dijadikan cara bermain sambil belajar dan dapat memunculkan rasa antusiasme siswa dalam belajar.

### **2. Sekolah**

Sekolah mempunyai alternatif dalam meningkatkan kemampuan sosial anak dengan menggunakan permainan yang lebih kreatif, inovatif dan menyenangkan. Agar anak dapat memperoleh suatu pengalaman yang bermakna dalam hal sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, mampu memberikan pengalaman-pengalaman yang mampu meningkatkan kemampuan sosial anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2007. *Psikologi Sosial*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ali, Nugraha.2006. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Beal ,Nacy. 2003. *Rahasia Mengajar Seni Anak di Sekolah dan dirumah*. Yogyakarta: Futuh Priyantika.
- Kamaril, Cut. 2003. *Pendidikan Seni Rupa/Kerajinan Tangan*. Jakarta :Universitas Terbuka.
- Nur, Afifah. 2010. *Game untuk Training dan Outbond*. Yogyakarta: Kata Hati.
- Pamadhi, Hajar dan Sukardi, Evan. 2008. *Seni Ketrampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ramli, M. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Seefeldt, Carol dan Wasik, Barbara. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Soefandi, Indra. 2009. *Cara Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta : Bee Media Indonesia.
- Supriyo, Agus. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- ,————— 2009. *Permainan Kreatif Untuk Memotivasi Anak*. Jakarta: Pustaka Bina Swadaya.
- Suryadi.2007. *Cara Efektif Memahami perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: Dani Jaya Abadi.
- Suyatno, Slamet. 2008. *Strategi Pendidikan Anak*. Yogyakarta: Hikayat.
- Thobroni, M. 2011. *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Yogyakarta: Kata Hati.
- Tocharman, Maman. 2006. *Pendidikan Seni Rupa*. Bandung: UPI PRESS.